

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan harus diperhatikan oleh semua pihak, terutama pihak yang mempunyai peranan penting dalam hal pendidikan, berdasarkan hal ini dengan meningkatnya mutu pendidikan maka akan tercipta kualitas sumber daya manusia akan lebih optimal. Mutu pendidikan merujuk pada suatu kualitas produk yang dihasilkan oleh tenaga pendidik dari sekolah, artinya dapat di temukan banyaknya peserta didik yang berprestasi, baik itu prestasi akademik maupun non akademik serta memiliki lulusan yang berkualitas (Aziz, 2015:1).

Peningkatan kualitas mutu pendidikan ditandai oleh kualitas proses belajar, hal tersebut merupakan tanggung jawab semua elemen kependidikan terutama pendidik atau guru. Dedikasi guru sangatlah penting dalam peningkatan kualitas mutu pendidikan, karena guru yang mengatur kegiatan proses belajar mengajar sebagaimana dalam Undang –Undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yaitu guru merupakan tenaga pendidik yang professional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (UU.No. 14 2005).

Guru seorang tenaga pendidik yang professional merupakan pemeran utama untuk peningkatan suatu kualitas pendidikan dengan cara merancang dan mengatur kegiatan pembelajaran terlebih dahulu semaksimal mungkin sehingga berdampak efektifnya tujuan pembelajaran yang hendak di capai serta proses

pembelajaran berjalan dengan baik. Guru diuntut memiliki pemahaman mendalam tentang materi pembelajaran atau menguasai materi pembelajaran yang hendak di ajarkan, menyediakan waktu yang cukup untuk peserta didik dalam proses belajar, memantau proses perkembangan belajar peserta didik, dan memberikan alternatif jalan keluar yang tepat dalam menangani masalah pembelajaran (Santyasa, 2007:5). Guru sebagai motivator, bagaimana guru tersebut memotivasi siswa, yaitu guru harus mengembangkan relasi saling percaya terhadap peserta didik, memberikan rasa aman dalam lingkungan belajar atau bebas dari resiko ketika melaksanakan pembelajaran, serta menawarkan tugas-tugas yang menantang namun tidak terlalu sulit, artinya tugas tersebut dapat di jangkau oleh pemahaman peserta didik.

Namun yang perlu diperhatikan yaitu masalah-masalah yang muncul saat pelaksanaan pembelajaran, diantaranya kurangnya minat dan motivasi peserta didik untuk belajar, hal ini dapat menghambat guru dalam mentransformasikan materi kepada peserta didik serta menghambat tujuan pembelajaran yang hendak di capai. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan suatu pemecahan masalah untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu bagaimana usaha guru berinovasi menemukan cara agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan berhasil menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Salah satunya yaitu mengembangkan media pembelajaran, dengan digunakannya media dalam pembelajaran maka pada proses belajar mengajar diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, materi mudah dan cepat dipahami oleh peserta didik (Wibowo, 2013:75).

Penggunaan alat teknologi dalam pendidikan membawa dampak pergeseran dalam proses pelaksanaan pembelajaran, pergeseran yang dimaksud yaitu

berubahnya dari sistem pelatihan ke perbaikan kinerja, pembelajaran dapat diakses tidak hanya di ruang kelas, dapat diakses kapan dan dimana saja, dengan menggunakan perangkat lunak, siswa tidak harus menggunakan kertas dalam hal belajar, berubahnya dari fisik ke fasilitas elektronik (*Software*), berubahnya ke waktu nyata dari waktu siklus (Yaumi, 2011:91).

Perubahan dari alat teknologi pendidikan berpengaruh pada beberapa perubahan seperti, pola belajar, metode, strategi pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran. Pada model pendidikan tradisional terdapat ciri waktu yang sama dan tempat yang sama, artinya guru menjadi pusat belajar yang mengendalikan semua kegiatan proses pelaksanaan pembelajaran. Dengan penggunaan Media berbasis *flash* maka penggunaan waktu yang berbeda tempat yang sama ataupun di tempat berbeda dan waktu yang sama menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar, proses pembelajaran menjadi *student center*, siswa berperan aktif dalam penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dari semula pasif menjadi aktif.

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses pembelajaran dan hal itu tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, guru sebagai fasilitator yang akan menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru harus menyadari bahwa penyampaian materi pembelajaran akan sulit untuk dapat di cerna oleh peserta didik, apalagi materi pembelajaran tergolong rumit dan kompleks tanpa menggunakan media pembelajaran (Muhson, 2010:3-4).

Pendidikan dan kebudayaan harus tetap berkembang seiring dengan kemajuan zaman, perlunya strategi untuk menghasilkan solusi alternatif yang tepat

untuk kemajuan dunia pendidikan salah satunya yaitu dengan penggabungan antara dunia pendidikan dan teknologi yang merupakan solusi yang sangat tepat untuk perkembangan dunia pendidikan pada zaman yang serba modern saat ini (Jupriyanto, dkk, 2011:40).

Secara khusus penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash 8. Software* ini diformulasikan untuk membuat sajian visual yang dapat menyajikan berbagai media, seperti suara, animasi, gambar dan video serta mempunyai kelebihan dapat membuat animasi gambar dengan baik, mampu memproses hasil gambar dan suara yang baik, mampu medesain berbagai media dan dapat menambahkan suara diskripsi dari animasi yang di buat (Arda, dkk. 2015:69).

Penulis akan melakukan penelitian ini untuk memotivasi dan memudahkan siswa dalam belajar sub tema peredaran darahku sehat. Berdasarkan wawancara kepada guru dan siswa di SDN Jatimulyo 01 Kota Malang bahwa materi yang di muat dalam sub tema peredaran darahku sehat tergolong materi yang susah dipahami dan abstrak apabila tidak menggunakan media pembelajaran, seperti bagaimana cara darah mengalir, cara kerja dari organ peredaran darah yang tidak bisa dihadirkan secara langsung yang harus menggunakan media, tangga nada berupa variasi bunyi yang tidak bisa di sajikan apabila tidak ada media suara, dengan menggunakan media audio siswa akan mengerti ciri-ciri tangga nada seperti bunyi nada mayor dan minor serta penggunaan tangga nada pada sebuah lagu, materi interaksi sosial tentang beberapa interaksi manusia setiap hari namun siswa kurang menyadari bahwa setiap hari melakukan interaksi sosial dari berbagai macam interaksi sosial, pada materi hak kewajiban, dan tanggung jawab agar siswa

lebih mengerti lagi betapa pentingnya materi ini diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebelumnya guru hanya menggunakan media yang di unduh dari internet namun tidak menunjang keseluruhan dari materi sehingga siswa merasa kesulitan memahami materi pada sub tema peredaran darahku sehat.

Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan tersebut sehingga dengan adanya bantuan media pembelajaran kompetensi yang ingin di capai dapat tercapai dengan baik, siswa mudah memahami materi pembelajaran, siswa berperan aktif dalam pembelajaran, pembelajaran lebih menarik dan terciptanya suasana kelas yang kondusif. Pemilihan media pada penelitian pengembangan ini di dasarkan dari analisis kebutuhan yaitu dari segi guru, guru membutuhkan media yang menunjang keseluruhan materi, mempunyai timbal balik terhadap siswa, membuat siswa fokus terhadap pembelajaran. Dari segi siswa, bahwasanya siswa mengharapkan media dengan konten game, musik, dan terdapat gambar pada media, serta siswa lebih suka dengan belajar menggunakan LCD proyektor. Sehubungan dengan kebutuhan tersebut tersebut, maka penulis mencoba untuk membuat media pembelajaran yang inovatif, menarik, memiliki timbal balik, kompleks, dan efisien sesuai apa yang diharapkan oleh guru dan siswa yaitu, media tematik interaktif berbasis *flash* sub tema peredaran darahku sehat untuk kelas 5 sekolah dasar.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran tematik interaktif berbasis *flash* sub tema peredaran darahku sehat untuk kelas 5 Sekolah Dasar ?

2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran tematik interaktif berbasis *flash* sub tema peredaran darahku sehat untuk kelas 5 Sekolah Dasar ini berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran tematik interaktif berbasis *flash* sub tema peredaran darahku sehat untuk kelas 5 Sekolah Dasar?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran tematik interaktif berbasis *flash* sub tema peredaran darahku sehat untuk kelas 5 Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran tematik interaktif berbasis *flash* sub tema peredaran darahku sehat untuk kelas 5 Sekolah Dasar ini berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran tematik interaktif berbasis *flash* sub tema peredaran darahku sehat untuk kelas 5 Sekolah Dasar.

### **D. Spesifikasi produk yang diharapkan**

1. Konten (isi dalam media pembelajaran)
  - a) Teks, pada media berisi materi dari sub tema peredaran darahku sehat yang diantaranya:
    - 1) Ilmu pengetahuan alam berisi teks materi peredaran darah manusia, seperti peredaran darah kecil dan besar dan organ peredaran darah.
    - 2) Bahasa indonesia berisi teks materi tentang pantun.
    - 3) Ilmu pengetahuan sosial berisi teks materi interaksi manusia dengan lingkungannya.
    - 4) PPKn berisi teks materi makna tanggung jawab, hak, dan kewajiban.

- 5) SBdP berisi teks materi tangga nada yaitu mayor dan minor.
- b) Kuis , berisi kumpulan soal-soal evaluasi dari materi yang sudah ada pada media pembelajaran.
- c) Di dalam media ini memuat beberapa *scene* yaitu *Intro* (pembuka), halaman *home* yang berisi beberapa konten seperti standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi, profil dan petunjuk penggunaan media.

## 2. Konstruksi (tampilan media)

- a. Media ini dikembangkan dengan *software macromedia flash 8*
- b. Dimensi pada media ini yaitu *700x450 Pixel (HD)*
- c. *Rule unit (pixel)*
- d. *Frame rate 30 FPS*
- e. Format akhir media *executive file (.exe)*.
- f. Menggunakan *action script 2.0*
- g. Font model *regular, comic font, fancy font, graffiti font, grove font*
- h. Video menggunakan format *.flv* dan resolusi *420x360 pixel (Standard)*
- i. Penggunaan resolusi gambar pada materi disesuaikan.

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran tematik interaktif berbasis *flash* tema sehat itu penting sub tema peredaran darahku sehat kelas 5 sekolah dasar adalah dengan adanya media pembelajaran berbasis *flash* ini diharapkan peserta didik dapat memahami dengan mudah terhadap materi yang dipelajari, peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran serta menciptakan pembelajaran yang menarik dan kondusif.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

### 1. Asumsi pengembangan

Dalam penelitian ini, media pembelajaran tematik interaktif berbasis *flash* dikembangkan dengan adanya asumsi yaitu Tersedianya perangkat komputer untuk menjalankan produk yang dihasilkan, tersedianya LCD untuk ditampilkan agar semua siswa dapat mengikuti, tersedianya listrik untuk media , penggunaan kurikulum 2013 (tematik).

### 2. Keterbatasan pengembangan

- a) Penelitian ini dilakukan hanya terbatas pada tema sehat itu penting sub tema peredaran darahku sehat pembelajaran 2 dan 3 kelas 5 sekolah dasar.
- b) Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran hanya sebatas media dengan berbasis *Macromedia Flash 8*.
- c) Memerlukan waktu yang lama dalam pembuatan produk, karena perlunya kombinasi antara beberapa konten seperti teks, suara, video, dan animasi.
- d) Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang menunjang media ini seperti LCD proyektor, stop kontak, dan *screen view*.

### G. Definisi operasional

Istilah-istilah yang perlu di definisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah

1. Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk
2. Media pembelajaran adalah Media pembelajaran berbasis elektronik yang dijalankan oleh komputer yang mampu memberikan ineraktivitas berdasarkan perintah yang di jalankan oleh pengguna melalui *mouse* dan *keyboard*.



3. *Macromedia Flash* adalah perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat desain animasi .

